





MAESTRAS DE AUDICIÓN Y LENGUAJE

ALMUDENA VERGARA Y ELENA SERRANO

ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO D (δ)

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema /δ/. La consonante D es linguodental, oclusiva sonora. Los labios permanecen entreabiertos, los dientes algo más separados que para la T. La punta de la lengua apoyada en la cara interna de los incisivos superiores, sobresaliendo ligeramente de ellos y sus bordes laterales apoyados en las arcadas dentales del maxilar superior. Como la tensión lingual no es intensa, la salida del aire, al retirar el obstáculo de la lengua, es suave.

Los defectos de este fonema se denominan deltacismo.

En ocasiones la articulación de este fonema no va acompañada de vibraciones de las cuerdas, convirtiéndola en sorda y sustituyéndola por /τ/ o /θ/. Como en casos semejantes, hay que hacer notar al niño, por el tacto, las vibraciones laríngeas, alternando las articulaciones de /τ/ y /δ/ para que perciba las diferencias. Para distinguirla de la /θ/ hay que hacerle ver la variación del punto de articulación de la /δ/ dental y la /θ/ interdental.

Si hace demasiada presión con la punta de la lengua y deja salir el aire lateralmente, le saldrá una /λ/. En este caso se le ayudará con el depresor, para que los bordes laterales de la lengua toquen las arcadas dentales superiores y con la mano se le oprimirán las mejillas contra los molares para evitar la salida indebida del aire.

Si presenta dificultad también se puede articular como interdental, asomando la punta de la lengua entre los incisivos y el resto en la misma forma que al hacerla dental.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

1. **Vivenciación del fonema.**
2. **Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
3. **Discriminación del fonema.**
4. **Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
5. **Articulación de palabras con fonema afectado saltando aros.**
6. **Memory con fonema /δ/.**
7. **Juego de generalización del fonema /δ/: OCA DE LA D.**

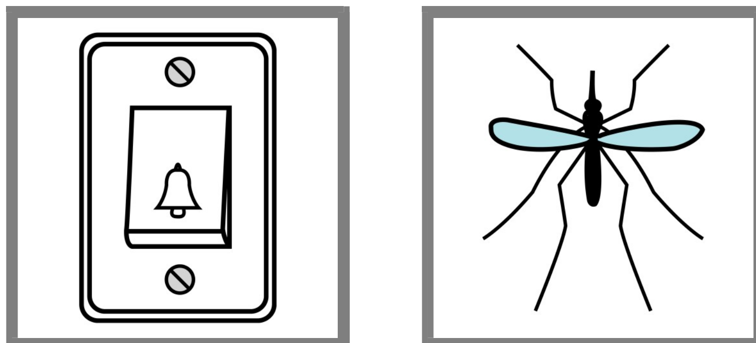






1. **Actividades de vivenciación del fonema.**
   Lo que buscamos es que el alumno/a tome conciencia del fonema.

   Podemos asociar su emisión al timbre de una puerta cuando la emisión es normal (ding dong) y al sonido que hace un mosquito cuando alargamos el sonido (dddddddddddd):



En la lectura de cuentos infantiles, fácilmente se encuentran momentos en los que realizar estos sonidos y animar a la imitación de los mismos.

También podemos utilizar tarjetas[1] a modo de juegos. Por ejemplo:

- Esconder las tarjetas por casa para que las busquen y cada vez que encuentren una, realizar la acción que nos proponen.
- Inventar historias en las que salgan esas acciones.

2. **Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**

   Lo primero que podemos hacer es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

   Cuando ya llevamos unas cuantas, ponemos la boca como si fuéramos a decir las vocales.

   Si ya hemos hecho todas, les diremos que pongan la cara de decir la letra **e** y una vez lo han hecho, les pedimos que asomen la puntita de la lengua. Pero sólo la puntita.

   Desde ahí, podemos emitir el fonema /δ/ de forma aislada.

[1] Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**

3. **Actividades de discriminación auditiva.**

¿SUENA O NO SUENA?

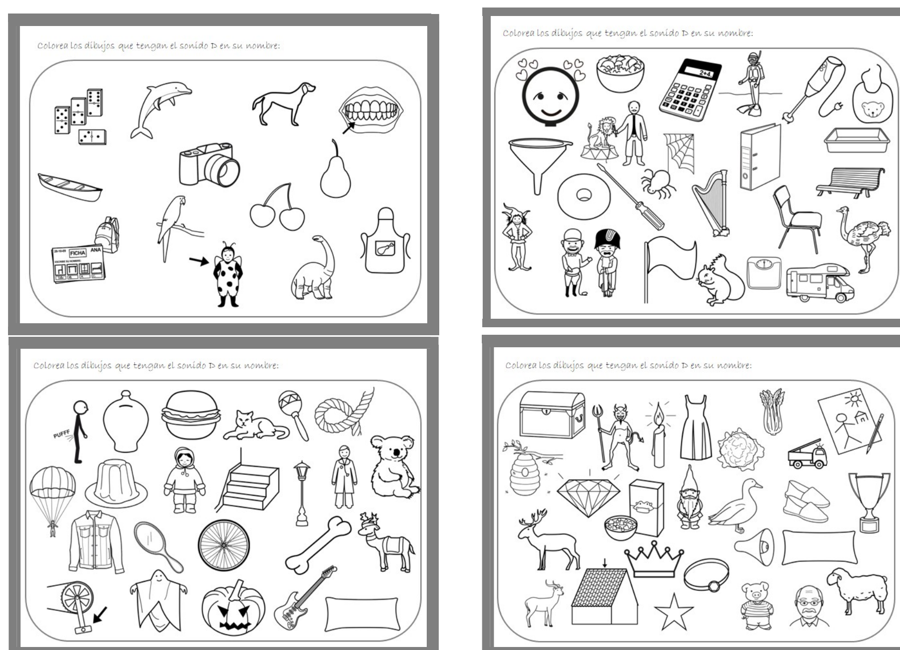
En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y facilitando la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.
Cuando escuche el sonido D en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

Procuraremos que las palabras nombradas sea en sílabas directas simples en sílaba inicial o media. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual.

Hada	Pizarra	Armario	**Médico**	**Dormir**	**Dedo**
Miedo	Amigo	**Caldero**	**Herida**	**Desayunar**	Oreja
Domingo	**Daniel**	Vaso	Jeringa	Cenar	**Rodilla**
Cuento	Estuche	**Tenedor**	**Venda**	**Merendar**	**Codo**
Lobo	Colegio	Cuchara	**Medicina**	Hablar	**Delgado**
Cazador	**Madera**	Mantel	Vacuna	**Dibujar**	**Diente**
Bandido	**Deberes**	**Bebida**	**Pomada**	**Despertarse**	Nariz

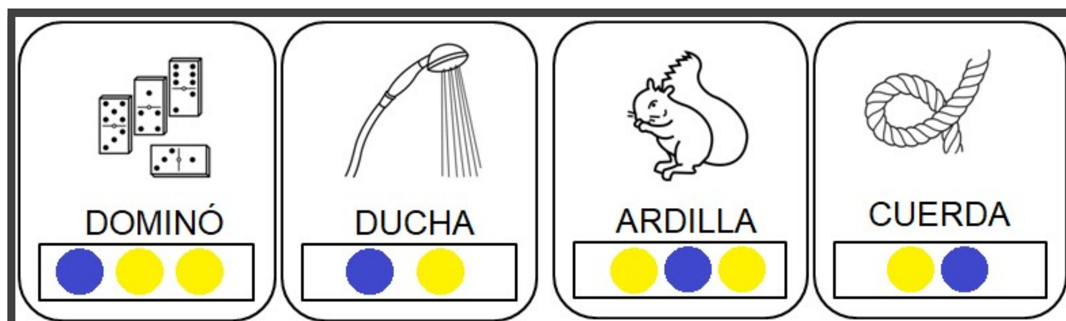
ENCUENTRA LOS DIBUJOS CON D

Busca en las fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido D y coloréalos.



BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido D. Pega un gomet por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido D.
Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /δ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos. Podéis fabricar unos monstruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido D.

Sería algo sencillo, similar a esto:



Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos.

Empezaremos con el sonido en posición inicial.







Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /δ/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.

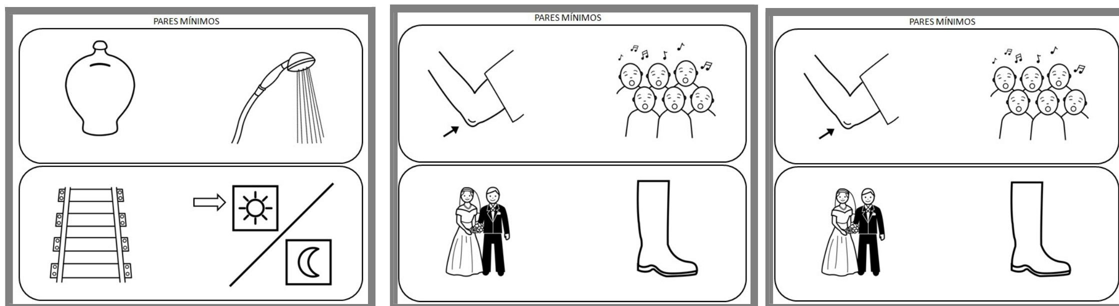
PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: CODO-CORO, BODA-BOTA, CUATRO-CUADRO, TODO-TORO, HUCHA-DUCHA, VÍA-DÍA.

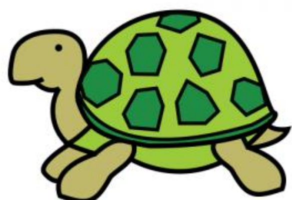
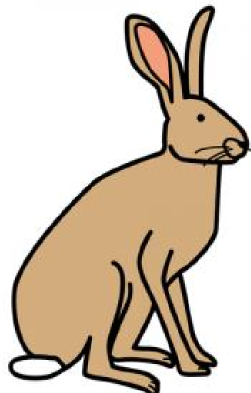
Las actividades que podéis hacer son:

- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido /D/
- Decir si el sonido /D/ está en la primera palabra o en la segunda…
- Colorear el dibujo que yo digo



4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular de a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.







5. Actividades de articulación saltando aros (o baldosas del suelo).

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un salto a la vez que pronunciamos cada sílaba.



6. Memory con tarjetas con el fonema /δ/.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. Si encontramos una pareja, diremos una frase con esa palabra y ganaremos un punto.



7. Juego de generalización del fonema /δ/.

El juego es exactamente igual que el juego de la oca tradicional:

- Cuando caigamos en la oca (casillas fondo amarillo) diremos “De oca a oca y tiro porque me toca” y volveremos a tirar.

- Si caemos en el puente (casillas fondo azul) diremos “de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente” y volveremos a tirar.
- Si caemos en el cocinero (casilla fondo verde), en el pozo o el laberinto (casilla fondo morado) o en el prisionero (casilla fondo gris), estaremos un turno sin jugar.
- Si caemos en los dados (casilla fondo rojo) diremos “de dado a dado y tiro porque me ha tocado” y volveremos a tirar.
- Si caemos en la muerte (casilla fondo negro) volveremos a la casilla de salida.

En el resto de dibujos, diremos el nombre del dibujo, palmearemos las sílabas, haremos una oración con esa palabra o saltaremos los aros con cada sílaba. Cada vez que juguemos, podemos plantear una actividad diferente.

